

## Domanda di adesione

### Dati del dirigente scolastico

**Nome:** VALERIA  
**Cognome:** COPPELLI  
**E-mail:** valeria.coppelli@istruzione.it

### Utente delegato alla compilazione della domanda

**Nome:**  
**Cognome:**

### Anagrafica dell'istituto

**Denominazione:** PIERO BERTOLINI - RIALE  
**Tipologia:** SCUOLE ELEMENTARI  
**Codice meccanografico:** BOEE17204Q  
**Indirizzo:** VIA GESSO, 26 FRAZIONE RIALE  
**Comune:** ZOLA PREDOSA **Provincia:** BOLOGNA  
**Telefono:** 051759300 **Fax:**  
**E-mail scuola:** BOEE17200G@istruzione.it

### Dati adesione all'avviso

AVVISO PUBBLICO PER LA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI #PNSD - AZIONE #7 - prot. n. 30562 del 27-11-2018

## SEZIONE E - Scheda Tecnica/Progetto

### Candidatura istituzione scolastica

A. Descrizione della proposta progettuale complessiva, degli obiettivi, delle finalità, dei risultati attesi e dell'impatto previsto sugli apprendimenti (max 1000 car.)

Il progetto punta ad offrire agli alunni un modello di apprendimento permanente, unendo l'uso della tecnologia ad un approccio costruttivista del sapere. Le attività di manipolazione e l'uso di attrezzature tecnologiche permettono al bambino di appropriarsi attivamente del sapere con le metodologie del problem solving, peer to peer e cooperative learning, favorendo condivisione, rispetto reciproco e superamento del proprio egocentrismo.

Finalità: Sperimentazione e manipolazione di percorsi conoscitivi concreti attraverso: Coding applicato alla robotica educativa; tecniche del videomaking a completamento dello Storytelling; Tinkering per lo studio delle STEAM.

Risultati attesi: Consapevolezza nelle proprie capacità; accettazione dell'imperfezione e dell'errore come risultato/stimolo, non sconfitta; favorire l'inclusione; potenziare la collaborazione, elemento fondamentale per la realizzazione di una rispettosa società civile; miglioramento della capacità comunicativa .....

B. Descrizione degli spazi dell'ambiente di apprendimento, specificando anche se trattasi di un unico locale o di più locali adiacenti e comunicanti (max 1000 car.)

Gli spazi considerati sono tre, collocati nello stesso plesso, allo stesso piano, attigue e comunicanti, per ora, attraverso ciascuna porta d'ingresso. Si prevede di chiedere il permesso al Comune, la possibilità di aprire dei varchi all'interno delle aule, per migliorare la condivisione delle attività in opera. Saranno disposte attrezzature mobili con funzione fonoassorbente e divisoria. Si creeranno aree di lavoro diversificate e modulabili a seconda delle attività previste. Gli spazi potranno essere sfruttati inoltre per corsi di formazione di insegnanti, studenti e genitori, anche in accordo con enti locali. La Direzione Didattica è provvista di fibra ottica ed il Comune sta provvedendo a completarne la fornitura anche nel plesso in oggetto. Gli spazi saranno utilizzabili da tutti gli alunni dell'Istituto nonché dai bambini della Scuola dell'infanzia Bertolini, ubicata nello stesso edificio scolastico, nella logica dell'attuazione del curricolo verticale.

B.1 - Ubicazione dell'Ambiente di apprendimento innovativo

Codice Meccanografico del plesso	Indirizzo	Città	Telefono
BOEE17204Q	Via Gesso 26	Riale frazione di Zola Predosa Bologna	051759300

B.2 - Ampiezza dello spazio individuato per allestimento dell'ambiente di apprendimento innovativo

- Oltre 50 mq e fino a 60 mq  
 Oltre 60 mq e fino a 70 mq  
 Oltre 70 mq e fino a 80 mq  
 Oltre 80 mq

B.3 Connessione disponibile nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo

- ADSL  
 Fibra ottica  
 Nessuna connessione

B.4 - Eventuali impianti già esistenti nello spazio destinato ad ambiente di apprendimento innovativo (campi non obbligatori)

- Impianto di distribuzione elettrica  
 Insonorizzazione acustica  
 Diffusione audio  
 Cablaggio LAN/WLAN

C. Descrizione degli arredi previsti nell'ambiente di apprendimento innovativo da realizzare (max 1000 car.)

Dal momento che gli spazi saranno suddivisi in aree di lavoro gli arredi previsti saranno di vario genere: tavoli componibili da poter assemblare in varie formazioni e spostare in punti diversi a seconda delle attività; un tavolo collaborativo a ferro di cavallo dove svolgere attività in collaborazione e confronto; un tavolo per il Tinkering per attività manipolative anche tradizionali; sedie impilabili; un lap bus contenitore e caricatore per devices; alcuni mobili/contenitori, scaffali mobili per contenere materiali per tinkering e making, tavoli per inclusione, cuscini e/o panche/sedute imbottite per il relax e per la compartecipazione e condivisione.

C.1 - Tipologia di arredi previsti nell'ambiente che sarà realizzato (una o più scelte).

- Banchi e tavoli componibili  
 Sedie mobili e sedute morbide  
 Armadi e contenitori  
 Arene e tribunette

D. Descrizione delle attrezzature che saranno acquisite per l'ambiente di apprendimento da realizzare (max 1000 car.)

Le attrezzature previste comprendono l'acquisto di alcuni Chromebook e notebook, Mac-mini, utili per la didattica collaborativa ed il cloud, un monitor touch interattivo; attrezzature per la robotica e il coding Bee-bot e Blue-bot; kit per il Tinkering, vernice conduttiva; Kit per il videomaking e lego storytelling, macchina da ripresa; kit STEM; software per disabili.

D.1 Tipologia delle attrezzature che saranno acquisite per la realizzazione dell'ambiente di apprendimento (una o più scelte)

- Dispositivi HW e SW per realtà virtuale
- Dispositivi HW e SW per didattica collaborativa e cloud
- Piccoli dispositivi e accessori per il making
- Dispositivi per la robotica educativa e coding
- Dispositivi e materiali per le attività creative e STEAM

E. Descrizione delle metodologie didattiche innovative che saranno attivate nell'ambiente di apprendimento (max 1000 car.)

Il progetto didattico orientato allo sviluppo della consapevolezza del proprio operato ed all'inclusione comporta l'adozione di strategie e metodologie quali l'apprendimento cooperativo, il lavoro di gruppo, il tutoring, l'apprendimento per scoperta, l'utilizzo di mediatori didattici, di attrezzature e ausili informatici e di software e sussidi specifici. Gli spazi innovativi dedicati all'apprendimento per scoperta e problem solving attivano i saperi delle discipline attraverso il gioco, coinvolgendo il bambino nella scoperta del mondo che lo circonda. Modalità efficace per la comprensione dei contenuti delle attività anche in presenza di difficoltà di apprendimento medio-gravi, adeguato nel sollecitare la motivazione anche negli studenti che faticano ad inserirsi nel contesto scolastico. Le metodologie di cooperative learning e peer to peer affiancate alle attrezzature valorizzeranno le differenze, la curiosità e l'attenzione e facilitatori della socializzazione.

E.1 Tipologia delle metodologie adottate (una o più scelte)

- Apprendimento cooperativo e peer to peer
- Didattica laboratoriale
- Problem solving
- Debate
- Flipped classroom
- Ricerca/azione
- Altro

E.2.1 - Significatività dell'esperienza - indicare gli anni di esperienza pregressa nella scuola nell'uso delle metodologie di cui al punto precedente (se nessuno, inserire 0)

15

E.2.2 - Significatività dell'esperienza - numero delle classi che saranno coinvolte in modo continuativo nell'utilizzo dell'ambiente di apprendimento (se nessuna, inserire 0)

10

E.2.3 - Significatività dell'esperienza - numero degli alunni beneficiari che utilizzeranno l'ambiente di apprendimento in modo continuativo (se nessuno, inserire 0)

240

E.2.4 - Significatività dell'esperienza - numero delle discipline coinvolte nella gestione dell'ambiente di apprendimento (se nessuna, inserire 0)

10

F. Descrizione delle attività di formazione per i docenti per l'utilizzo efficace dell'ambiente di apprendimento (max 1000 car.)

Le attività di formazione prevedono la frequenza di corsi attivati dal Servizio Marconi (USER) di Bologna riguardo a differenti tematiche: Tinkering associato al Coding con Scratch; Arduino; Makey Makey; dedicati allo sviluppo di progetti di arte; produzione ed autoproduzione di video con app dedicate in forma gratuita o con il prodotto iMovie di Apple per attività di Storytelling; utilizzo di App per la musica; condivisione di documenti in cloud. Ha concesso la collaborazione alla formazione anche la cooperativa sociale educativa "Nuove Generazioni". Inoltre anche l'Animatore Digitale della Direzione ha proposto e proporrà nuovamente attività di formazione legate alla condivisione sulla piattaforma G-Suite for Education, per laboratori di scrittura creativa, uso delle Google App a per la didattica innovativa; Coding. L'opificio Golinelli, ente privato, organizza anch'esso molti corsi gratuiti, su temi di robotica educativa e STEM ai quali da tempo la nostra scuola partecipa attivamente

F.1 Rilevanza della formazione dei docenti per l'utilizzo dell'ambiente di apprendimento (se nessuno, inserire 0)

	Numero:
Numero complessivo di ore di formazione previste	30
Docenti già formati sull'uso delle metodologie indicate nel punto D.1	7
Docenti che si intende formare con l'avvio del progetto	10

G. Eventuali soggetti pubblici e/o privati che collaborano al progetto (a titolo non oneroso per il proponente - campi non obbligatori) - Il dirigente scolastico prende atto che tali soggetti non possono ricoprire poi anche il ruolo di fornitori di beni o servizi, in quanto questi devono essere individuati pubblicamente nel rispetto della normativa vigente in materia di contratti pubblici.

Denominazione	Codice Fiscale	Numero protocollo dell'impegno	Breve descrizione della collaborazione
Nuove Generazioni	03707801209	5489-B18-E	Formazione e supporto educativo

H. Eventuali quote di cofinanziamento per la realizzazione del progetto (campi non obbligatori)

Denominazione cofinanziatore	Impiego previsto del cofinanziamento	Importo cofinanziamento - Euro -

H.1 - Somma totale del cofinanziamento (campo non obbligatorio - in caso di discordanza con il totale delle somme inserite per ciascun co-finanziatore, farà fede l'importo totale inserito in questo campo)

20000

## Piano finanziario

1 - Finanziamento richiesto al MIUR max € 20.000,00 (escluso il totale dell'eventuale cofinanziamento di cui al precedente punto H.1) - Campo obbligatorio

20000

2 - Acquisti di beni, compresi gli arredi, e attrezzature digitali per gli ambienti di apprendimento (minimo 80% del finanziamento concesso)

20000 .....

3 - Piccoli lavori edilizi funzionali alla realizzazione degli spazi fisici degli ambienti di apprendimento e spese per l'allestimento di dispositivi di sicurezza o per l'assicurazione sulle strumentazioni nel primo anno dalla fornitura: nella misura massima del 15% del finanziamento concesso (se non previste inserire 0)

0 .....

4 - Spese generali, tecniche e di progettazione: nella misura massima del 5% del finanziamento concesso (se non previste inserire 0)

0 .....

## Contatti

Indicare i contatti del Dirigente scolastico e di almeno un referente del progetto in caso di ammissione a finanziamento

	Nome	Cognome	Telefono fisso diretto	Telefono mobile	e-mail diretta
Referente di progetto	Patrizia	Dardi	051759300	3339714968	patrizia.liredo@gmail.com
Dirigente scolastico	Valeria	Coppelli	051754267		dirigente.ddzola@gmail.com

## SEZIONE F - Eventuale documentazione

doc06928920181214134658.pdf

## Ulteriori informazioni

Data invio domanda: 17/12/2018 14.17.52